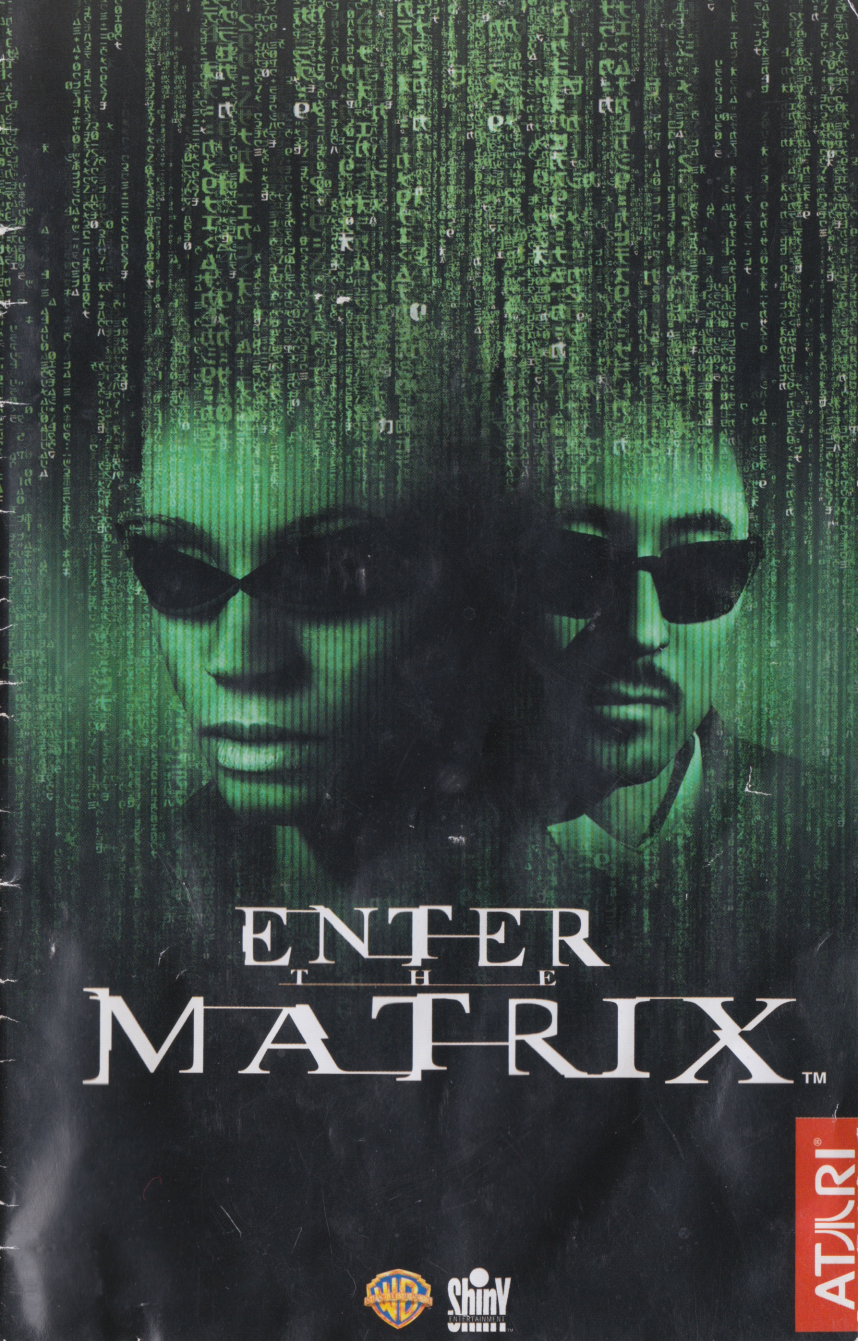

ENTER
THE
MATRIX™
ATARI®
ShinyEntertainment

Précautions

• Ce disque contient un logiciel destiné au système de loisir interactif PlayStation®2. Ne l'utilisez jamais sur un autre système car vous risqueriez de l'endommager. • Ce disque est conforme aux spécifications de la PlayStation®2 commercialisée dans les pays utilisant le système PAL. Il ne peut pas être utilisé sur d'autres versions de la PlayStation®2. • Lisez soigneusement le mode d'emploi de la PlayStation®2 pour savoir comment l'utiliser. • Lorsque vous insérez ce disque dans la PlayStation®2, placez toujours la face portant les inscriptions vers le haut. • Lorsque vous manipulez le disque, évitez de toucher sa surface. Tenez-le par les bords. • Faites attention à ne pas salir ou rayer le disque. Si la surface du disque se salit, essuyez-la avec un chiffon doux et sec. • Ne laissez pas le disque près d'une source de chaleur, à la lumière directe du soleil ou dans un endroit humide. • N'essayez jamais d'utiliser un disque de forme irrégulière, craquelé, tordu ou scotché, car ceci pourrait entraîner des dysfonctionnements.

Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran. Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

Avertissement sur l'épilepsie

En cours d'utilisation, faites des pauses d'environ quinze minutes toutes les heures. Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée et à bonne distance de votre écran de télévision, aussi loin que le cordon de raccordement le permet. Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie lorsqu'elles sont exposées à diverses stimulations lumineuses . Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent la télévision ou jouent à certains jeux vidéo. Même si vous n'avez jamais été sujet à des crises d'épilepsie, vous pouvez être épileptique sans le savoir. Si vous êtes épileptique, consultez votre médecin avant de jouer à un jeu vidéo, ou immédiatement si vous présentez l'un des symptômes suivants lorsque vous jouez : vertige, troubles de la vision, contraction musculaire, mouvement involontaire, troubles de l'orientation, perte momentanée de conscience ou convulsion.

PIRATAGE INFORMATIQUE

Toute reproduction non autorisée, totale ou partielle, de ce produit et toute utilisation non autorisée de marques déposées constitue un délit. Le PIRATAGE nuit aux consommateurs, aux développeurs, aux éditeurs et aux distributeurs légitimes de ce produit. Si vous pensez que ce produit est une copie illicite ou si vous possédez des informations sur des produits piratés, veuillez contacter votre service consommateur dont le numéro figure au verso de ce mode d'emploi.

Le numéro du Service Clientèle (Customer Service Numbers) se trouve au dos de ce manuel.

SLES-51203

1 Joueur • Memory Card (Carte Mémoire) (8MB) (pour PlayStation®2) : 186KB minimum • Compatible contrôle analogique : toutes les touches • Compatible fonction de vibration

™ & © Warner Bros.
WBIE LOGO, WB SHIELD: ™ & © Warner Bros.
(s03)

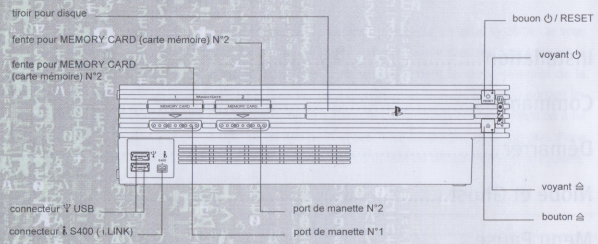
Enter The Matrix video game © 2003 Warner Bros. and Infogrames, Inc. All rights reserved. Published and distributed by Infogrames Europe S.A. Infogrames and the Infogrames logo are registered trademarks of Infogrames Europe S.A. All other trademarks are the property of their respective owners.

Programmes de bibliothèque © 1997-2003 Sony Computer Entertainment Inc. Licence exclusive de Sony Computer Entertainment Europe. UNIQUEMENT DESTINE A L'USAGE PERSONNEL. La copie, l'adaptation, la location, le prêt, la revente, l'utilisation en arcade, la rémunération en échange de l'utilisation, la diffusion, l'utilisation publique, l'accès ou l'utilisation sur Internet, le câble ou autre moyen de télécommunication de ce produit est prohibée. La distribution, l'extraction de ce produit ou de tout élément de la marque ou des copyrights faisant partie de ce produit est prohibée.

SOMMAIRE

Installation 4
Commandes 5
Démarrer 8
Niobe et Ghost 10
Menu Pause 11
Affichage 11
Se déplacer 12
Sauter et grimper 13
Ramasser et utiliser des objets 14
Combat au corps à corps 14
Combat armé 16
Les armes 18
Conduire et tirer depuis une voiture 19
Piloter et tirer depuis le vaisseau 20
Mouvements de concentration 20
Crédits 22
Assistance technique 30

INSTALLATION

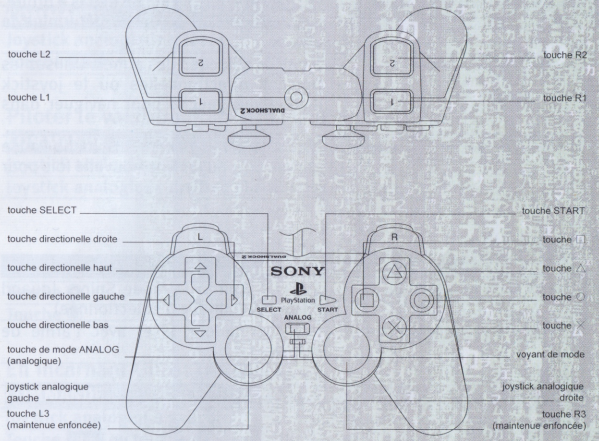


- Installez votre console conformément aux instructions contenues dans son mode d'emploi.
- Vérifiez que l'interrupteur d'alimentation principal, situé à l'arrière de la console, est éteint (position OFF).
- Reliez les manettes de jeu et autres accessoires comme il se doit, avant d'allumer votre console.
- A l'aide de l'interrupteur d'alimentation principal, allumez ensuite votre console et appuyez sur le bouton ⏻/RESET.
- Lorsque l'indicateur ⏻ passe au vert, appuyez sur le bouton ⏏ pour ouvrir le compartiment à disque.
- Placez le disque *Enter The Matrix™* dans le compartiment à disque, face imprimée vers le haut.
- Appuyez à nouveau sur le bouton ⏏ pour fermer le compartiment à disque. Enfin, appuyez à nouveau sur le bouton ⏻/RESET avant de commencer à jouer.
- Il est conseillé de ne pas insérer ou retirer d'accessoires une fois la console allumée.
- Insérez une memory card (carte mémoire) (8MB) (pour PlayStation®2) dans la fente pour MEMORY CARD (carte mémoire) N°1. *Enter The Matrix™* nécessite 186 KB d'espace libre sur votre memory card (carte mémoire) (8MB) (pour PlayStation®2) pour sauvegarder votre progression et vos paramètres de jeu.

Remarque : *Enter The Matrix™* est compatible avec la manette analogique (DUALSHOCK®2). Les manettes numériques ne sont pas prises en compte.

Pendant la partie, si vous maintenez la touche SELECT (de sélection) et la touche START (de mise en marche) enfoncées pendant deux secondes, vous reviendrez au menu principal.

COMMANDES



Marcher / Courir/ Tirer

COMMANDE	ACTION
Joystick analogique gauche	Permet d'avancer, de reculer, de se tourner vers la droite ou la gauche. Lorsque Niobe ou Ghost se trouvent devant un obstacle (par ex. un mur), bouger rapidement vers l'avant pour mettre le personnage dos à l'obstacle. Si l'obstacle est bas, le personnage s'accroupira automatiquement derrière En mode 1ère personne ou sniper, le joystick analogique gauche vous permet de regarder autour de vous et/ou de viser avec l'arme de sniper.
Joystick analogique droit	Entrer / Quitter le mode 1ère personne
Touche directionnelle droite	Sélection rapide de l'arme principale
Touche directionnelle gauche	Sélection rapide de l'arme secondaire
Touche ■	L'action dépend du contexte : ramasser un objet / activer / ouvrir une porte / fermer une porte / rengainer une arme / étrangler un adversaire par derrière.
Touche △	Appuyez et maintenez la touche enfoncée pour jeter l'arme secondaire sélectionnée (par ex. grenade).Si un ennemi est dans la ligne de mire, il sera automatiquement visé.
Touche ✕	Sauter ou sauter et s'accrocher à un rebord. Courez puis sautez pour augmenter la longueur du saut. Maintenez Concentration (touche L1) enfoncée pendant le saut pour augmenter la longueur du saut.
Touche L1	Concentration. Maintenez la touche enfoncée pour utiliser l'ensemble des capacités spécifiques à la Matrice.

Touche R1	Dégainer l'arme choisie ; tirer avec l'arme principale
Touche R2 / Touche L2	Pas de côté/pas à gauche et pas à droite. La pression sur la touche détermine la vitesse.
Touche SELECT (de sélection)	Menu de sélection des armes. Utilisez les touches directionnelles ou le joystick analogique gauche pour naviguer dans le menu.
Touche START (de mise en marche)	Mettre le jeu en pause — Le menu Pause apparaît. Appuyez une nouvelle fois pour revenir à la partie.

Mode Sniper

COMMANDE	ACTION
Joystick analogique droit	Entrer / Quitter le mode Sniper (quand l'arme de sniper est sélectionnée)
Joystick analogique gauche	Regarder autour, viser avec l'arme de sniper
Touche ▣	Zoom avant
Touche ✕	Zoom arrière

Combat au corps à corps

COMMANDE	ACTION
Touche ▣	Se défendre / Parer / Contrer
Touche △	Donner un coup de poing
Touche ○	Donner un coup de pied
Touche ○ + touche △	Jeter
Joystick analogique gauche	Quitter le combat au corps à corps

Conduire - En incarnant Niobe (conductrice) :

COMMANDE	ACTION
Joystick analogique gauche ou touches directionnelles	Tourner à gauche / à droite
Joystick analogique droit	Accélérer et freiner. Pour faire marche arrière, continuer à tirer le joystick analogique droit vers le bas après l'arrêt de la voiture.
Touche ✕	Accélérer (alternative)
Touche ▣	Freiner (alternative)
Touche R1	Frein de secours
Touche R2	Regarder à droite
Touche L2	Regarder à gauche
Touche R2 + touche L2	Regarder derrière
Touche △	Basculer entre la vue 1ère personne et la vue 3ème personne
Touche L1	Appuyer et maintenir cette touche enfoncée pour demander l'assistance de Ghost (il se penchera par la fenêtre et tirera sur les ennemis)

En incarnant Ghost (position passager, tir depuis le siège passager) :

COMMANDE	ACTION
Joystick analogique gauche	Regarder autour de soi / viser avec une arme
Touche R1	Tirer avec l'arme principale

Piloter le vaisseau - En incarnant Niobe (pilote) :

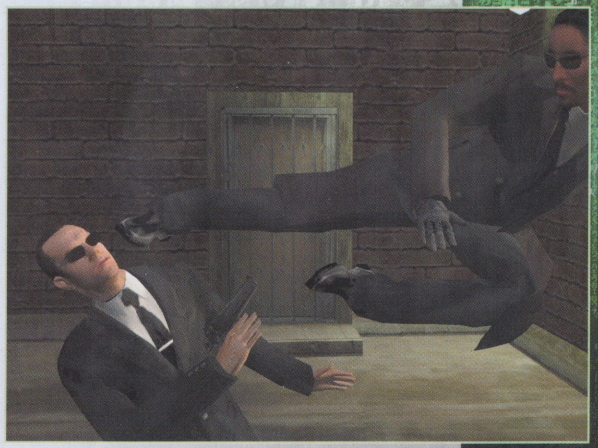
COMMANDE	ACTION
Joystick analogique gauche	Aller à gauche / à droite / monter / descendre
Joystick analogique droit	Vers le haut pour accélérer, vers le bas pour décélérer. Pour faire marche arrière, continuer à tirer le joystick analogique droit vers le bas après l'arrêt du vaisseau.
Touche R1	Tirer avec le canon avant.
Touche ✕	Accélérer (alternative)
Touche ▣	Décélérer, marche arrière (alternative)

En incarnant Ghost (artilleur) :

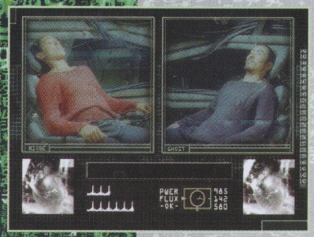
COMMANDE	ACTION
Joystick analogique gauche	Déplacer le réticule de visée
Touche R1 ou touche ✕	Tirer avec le canon
Touche L1 ou touche ▣	Passer de la vue avant à la vue arrière

Autre configuration de commandes

La configuration ci-dessus est la configuration par défaut. Vous pouvez sélectionner une configuration de commandes différente dans le menu Options.



DEMARRER



A partir du menu principal, choisissez de jouer Niobe ou Ghost. Sélectionnez Nouvelle partie pour commencer une partie au début ou Chargement pour revenir à une partie précédemment sauvegardée. Si vous choisissez de commencer une nouvelle partie, il vous sera demandé de choisir le niveau de difficulté (Facile, Normal, Difficile). Vous devrez ensuite choisir d'incarner Niobe ou Ghost et pourrez alors commencer votre partie.

SAUVEGARDE ET CHARGEMENT

Au cours de la partie, il vous sera demandé si vous souhaitez sauvegarder votre progression. Vous devez disposer d'une memory card (carte mémoire) (8MB) (pour PlayStation®2) dans la fente pour MEMORY CARD (carte mémoire) N°1 pour sauvegarder votre partie. Choisissez un emplacement de sauvegarde vide ou écrasez une partie existante (dans ce cas, la partie précédemment sauvegardée dans cet emplacement sera perdue). Votre position dans le jeu est indiquée dans l'emplacement de sauvegarde. Après avoir sauvegardé, vous pouvez choisir de continuer la partie en cours ou de quitter.

Pour charger une partie sauvegardée, choisissez Chargement et sélectionnez votre partie sauvegardée. Lors du choix de la partie à charger, il est possible de recommencer la partie depuis n'importe quel point de sauvegarde précédent. Une memory card (carte mémoire) (8MB) (pour PlayStation®2) disposant de données doit se trouver dans la fente pour MEMORY CARD (carte mémoire) N°1.

OPTIONS

Depuis le menu principal, choisissez Options pour entrer dans le menu des options.

Manette

- •Activez ou désactivez la fonction Vibration de la manette.
- Paramétrez la commande pour regarder en haut pour le mode 1ère personne.
- Choisissez entre la configuration A ou B pour les commandes : les configurations sont affichées à l'écran.

Son

- Réglez le volume des effets, de la musique et des voix.

Vidéo

- Activez ou désactivez les sous-titres pour les dialogues.
- Réglez les paramètres de luminosité, de contraste et de gamma.

Sauvegarder les paramètres

Sauvegardez vos paramètres de manette, de son et de vidéo.

VIDÉOS ET "CINERACTIVES"

L'histoire d'*Enter The Matrix™* combine le déroulement du jeu proprement dit à des séquences d'actions filmées et intégrées au jeu. Ces séquences sont appelées des "cineractives". Des indices et des instructions pour le jeu apparaissent dans le film et dans les parties "cineractives".

PIRATAGE

Le terrier du lapin blanc est plus profond qu'il n'y paraît... Il y a beaucoup d'endroits à explorer. Vous devez disposer d'une partie sauvegardée pour pouvoir commencer le piratage. Après, c'est à vous de jouer...

NIOBE ET GHOST

Chaque joueur peut décider librement d'incarner Niobe ou Ghost, mais le seul moyen de profiter pleinement de l'expérience offerte par *Enter The Matrix™* est de jouer successivement avec les deux personnages et de terminer l'aventure avec chacun d'eux.

REMARQUE : sauf mention particulière ci-dessous (voir les paragraphes concernant la conduite et le pilotage du vaisseau), les commandes et les capacités de Niobe et de Ghost sont les mêmes. Si rien n'est précisé, la description d'une caractéristique d'un personnage s'applique également à l'autre.

NIOBE

Niobe est l'intrépide Capitaine et pilote du *Logos*, le plus petit et le plus rapide des vaisseaux de la flotte rebelle. Niobe est une combattante hors pair et ses talents de pilote, tant dans le Monde réel que dans la Matrice, sont inégalables.

GHOST

Ghost est Lieutenant sur le *Logos* et c'est un vrai guerrier, spécialiste des arts martiaux et empreint de spiritualité. Pour lui, les armes ne sont rien moins que de véritables œuvres d'art qui se révèlent hautement mortelles entre ses mains calmes et expertes. Durant le combat, le corps et l'esprit de Ghost ne font plus qu'un et fonctionnent en parfaite symbiose.

SPARKS

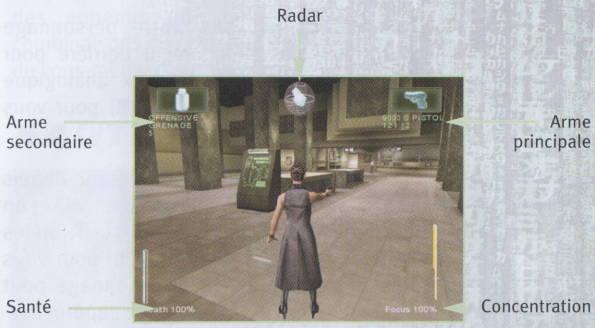
Sparks est le troisième membre d'équipage du *Logos* et occupe la fonction d'opérateur pour Niobe et Ghost durant leurs missions dans la Matrice. Brillant, plein de fantaisie, Sparks est en contact permanent avec eux grâce à leurs téléphones portables afin de leur communiquer des informations et des conseils de toute première importance.

MENU PAUSE

Il est possible d'accéder au menu Pause à n'importe quel moment de la partie en appuyant sur la touche START (de mise en marche). Les touches directionnelles et la touche ⊗ permettent la sélection à partir du menu. Appuyez sur la touche START (de mise en marche) pour revenir à la partie.

Continuer – pour revenir à la partie.
Objectifs – pour recenser les objectifs du niveau.
Conseils – pour afficher des astuces de base.
Commandes – pour afficher la configuration actuelle des commandes.
Quitter – pour quitter et retourner au menu principal.

AFFICHAGE



La barre de Santé indique votre niveau de santé actuel.

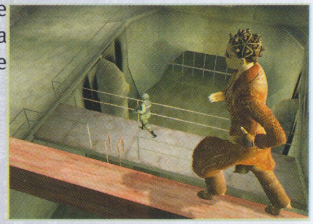
La barre de Concentration indique le niveau de temps de concentration actuellement disponible (voir les mouvements de concentration page 20 pour plus d'informations).

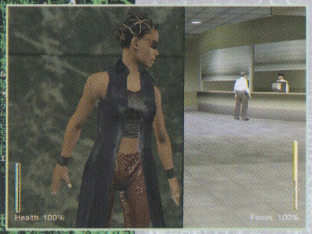
L'affichage du radar indique la direction et la distance à parcourir pour atteindre l'objectif suivant. Lorsque l'indicateur devient rouge, cela signifie que vous allez dans la mauvaise direction. Il vous faudra parfois contourner des obstacles pour atteindre votre objectif.

L'affichage de l'arme sélectionnée indique l'arme choisie actuellement pour chaque main et ses munitions disponibles.

SE DEPLACER

Le joystick analogique gauche permet de contrôler la direction et la vitesse de marche et de course.





Si un obstacle, un mur par exemple, se présente, approchez-vous de l'objet puis bougez rapidement le joystick analogique gauche vers l'avant, comme pour rentrer dans l'objet. Votre personnage se collera alors dos à l'objet.

Si ce dernier est bas, votre personnage s'accroupira automatiquement derrière pour se dissimuler. Vous pouvez utiliser le joystick analogique gauche ou les touches Pas de côté (L2 et R2) pour vous déplacer ou ramper le long de l'obstacle.

Vous pouvez regarder discrètement depuis un coin en vous mettant dos à l'obstacle et en utilisant le joystick analogique gauche ou les touches Pas de côté (L2 et R2) pour vous approcher du bord. Votre personnage peut même tirer depuis cette position : approchez-vous du bord et appuyez sur la touche R1. Relâchez la touche R1 pour arrêter de tirer et relâchez le joystick analogique gauche ou les touches Pas de côté pour que votre personnage se cache à nouveau automatiquement derrière l'obstacle. Pour sauter depuis cette position et surprendre vos ennemis, appuyez sur la touche Saut (touche ⊗) pendant que vous regardez.

Si vous maintenez la touche Concentration (touche L1) enfoncée pendant que vous sautez, vous allongerez la longueur de votre saut.

Lorsque vous effectuez des pas de côté (touches L2 et R2), appuyez sur la touche Concentration (touche L1), puis sur la touche Saut et votre personnage fera une roue sur le côté.

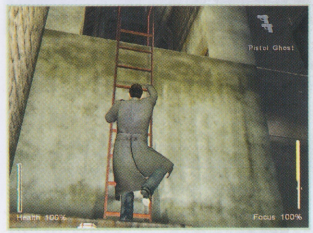
COURSE ET SAUTS SUR LES MURS

Foncez en biais vers un mur, maintenez la touche Concentration enfoncée et continuez votre course en biais vers le mur. Vous défierez les lois de la gravité dans la Matrice et vous vous mettrez à courir contre ce mur. Si vous calculez bien votre coup, vous pourrez même tourner dans les coins en restant sur le mur. Pour redescendre, appuyez sur la touche Saut.

Pour réaliser des sauts périlleux contre un mur, appuyez sur la touche Concentration et foncez droit sur le mur : vous ferez quelques pas sur le mur puis un saut périlleux arrière pour revenir au sol.

Ces mouvements sont d'excellents moyens d'éviter aussi bien des ennemis que des obstacles. Essayez différentes combinaisons de course et de sauts concentrés pour découvrir de vous-même d'autres effets et combinaisons possibles.

SAUTER ET GRIMPER



Servez-vous de la touche Saut pour sauter sur différents objets, et utilisez le joystick analogique gauche pour escalader et descendre échelles et barrières. Vous pouvez aussi appuyer sur la touche Saut pour glisser d'une échelle.

Sautez pour agripper des tuyaux ou des balustrades, puis utilisez le joystick analogique gauche pour avancer le long du tuyau. Appuyez sur la touche ⊗ pour monter plus haut sur le tuyau. Bougez ensuite le joystick analogique droit dans n'importe quelle direction pour redescendre. Pour lâcher le tuyau, tirez le joystick analogique gauche vers l'arrière et appuyez sur la touche Saut. Attention à l'endroit où vous atterrissez !

Utilisez un tuyau comme poste de sniper en vous y accrochant avec les jambes. Lorsque vous vous trouvez sur un tuyau, choisissez une arme principale puis appuyez sur la touche R1 pour vous suspendre tête en bas et passer immédiatement en mode 1ère personne. Servez-vous du joystick analogique gauche pour viser et appuyez de nouveau sur la touche R1 pour tirer. Revenez à terre en bougeant le joystick analogique droit dans n'importe quelle direction.

RAMASSER ET UTILISER DES OBJETS

Pendant la partie, vous aurez l'occasion de ramasser différents objets : armes, munitions, grenades, etc. Pour les ramasser automatiquement, il vous suffit de marcher dessus.

Appuyer sur la touche ▢ pour utiliser ou activer/ouvrir des objets fixes, comme les portes.

PACKS SANTÉ

Tout au long de la partie, vous pourrez recharger la barre de santé de Niobe ou de Ghost grâce à des packs santé. Pour les ramasser, il vous suffit de marcher dessus, comme pour n'importe quel autre objet.

COMBAT AU CORPS À CORPS

Niobe et Ghost sont tous deux des maîtres en arts martiaux, capables de pratiquer des dizaines de styles différents. Lorsqu'il s'agit de se battre au corps à corps, ils sont aussi rapides et puissants que Trinity et Morpheus.

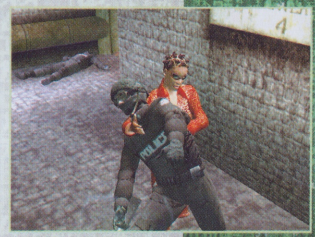
COUP DE POING, COUP DE PIED, DÉFENSE

Le passage au combat au corps à corps se fera automatiquement lorsque vous vous trouverez tout près d'un ennemi. Frottez-vous aux méchants et découvrez des déplacements et des combinaisons spéciales qui font très... très mal.

Exemple : Balayage du pied
En combat rapproché, orientez le joystick analogique gauche vers le bas et appuyez sur la touche Coup de pied (touche ◉). Votre personnage effectuera un balayage du pied qui fera tomber l'ennemi à terre. Enchaînez avec un autre coup de pied pour faire valser l'ennemi à travers la pièce.

Exemple : Coup de pied à partir du mur
Là encore, en cours de combat rapproché, placez-vous dos à un mur et appuyez simultanément sur la touche Concentration et la touche Coup de pied. Si vous vous y prenez bien, votre personnage prendra appui sur le mur avec son pied pour sauter et frapper violemment la tête de son adversaire.

MISES À TERRE, ÉTRANGLEMENTS ET MOUVEMENTS DE DÉSARMEMENT.



Les mises à terre, les étranglements et les mouvements de désarmement font partie des différents mouvements spéciaux que vous découvrirez. Les mouvements de désarmement font tomber les armes à terre : vous pourrez ensuite les ramasser immédiatement et vous en servir. Certains mouvements spéciaux permettent même à Niobe et à Ghost de prendre directement des armes des mains de leurs adversaires et de les utiliser.

Exemple : Mise à terre
Pour jeter un ennemi à terre, approchez-vous de lui et appuyez simultanément sur la touche △ et la touche ○. Votre personnage jettera alors l'ennemi à travers la pièce.

Exemple : Etranglement
Approchez-vous furtivement d'un ennemi par derrière et appuyez sur la touche □. Votre personnage effectuera alors un étranglement mortel.

Exemple : Contrer une mise à terre
Si un adversaire vous met à terre, appuyez sur la touche □ avant de toucher le sol. Votre personnage retrouvera alors son équilibre et retournera la prise contre son adversaire, le renversant à son tour.

COMBAT ARMÉ

Dans certains scénarios, vous serez projeté dans la Matrice avec un arsenal d'armes prédéfini. Tout au long de la partie, le nombre d'armes et d'options disponibles augmentera.

Pour choisir une arme, appuyez sur la touche SELECT (de sélection) pour afficher le menu Armes. Vous pouvez ensuite naviguer dans le menu à l'aide des touches directionnelles ou du joystick analogique gauche. Appuyez sur la touche ✕ pour choisir votre arme et quitter le menu Armes. Une autre solution consiste à faire rapidement défiler les armes disponibles avec les touches directionnelles.

Pour dégainer une arme et tirer, appuyez sur la touche R1. Appuyez sur la touche R1 pour rengainer.

Vous pouvez porter des grenades comme armes secondaires. Dans certaines situations, vous pouvez tenir deux pistolets et tirer ainsi rapidement à deux mains.

VISÉE AUTOMATIQUE

Une fois que vous avez dégainé une arme, déplacez Niobe et Ghost afin qu'ils visent un ennemi.

Lorsqu'un réticule de visée vert apparaît sur un ennemi, c'est qu'il est dans votre ligne de mire.

Lorsque vous avez une cible en vue, cette cible est verrouillée tant qu'elle reste dans votre ligne de mire ou jusqu'à ce qu'elle soit éliminée. Une tactique efficace consiste à utiliser les touches Pas de côté (L2 et R2) pour tourner autour de votre adversaire tout en lui tirant dessus.

LE FUSIL DE SNIPER

Vous pouvez utiliser le fusil de sniper comme une arme normale, ou passer en mode Sniper pour bénéficier d'une portée et une précision plus grandes. Sélectionnez le fusil de sniper et orientez le joystick analogique droit vers le haut ou vers le bas pour passer en mode Sniper — vous verrez alors apparaître le réticule de visée. Zoomez sur votre cible en appuyant sur la touche □ ; faites un zoom arrière en appuyant sur la touche ✕. Pour tirer, appuyez sur la touche R1. Lorsque vous êtes en mode Sniper, vous pouvez utiliser les touches Pas de côté (L2 et R2) pour bouger vers la gauche ou vers la droite afin de mieux viser. Pour quitter le mode Sniper, orientez de nouveau le joystick analogique droit dans n'importe quelle direction.

JETER DES GRENADES

Tout d'abord, sélectionnez une grenade en passant par le menu Armes (touche SELECT de sélection) ou par la méthode de sélection rapide (touche directionnelle gauche). Appuyez ensuite sur la touche △ pour la lancer. Attention à ne pas vous retrouver pris dans le rayon d'action de votre propre grenade !

LES ARMES

Voici une liste partielle des armes disponibles dans le jeu. Vous pourrez découvrir d'autres armes et des munitions spéciales au fur et à mesure de votre progression, alors soyez attentif !

Pistolet de sécurité .380– Chargeur de petite taille et munitions peu puissantes. Arme communément utilisée par les équipes de sécurité et les forces de police.

Pistolet automatique 92FS– Pistolet automatique standard utilisé par la police et l'armée. Chargeur de grande taille et munitions à haute vélocité. Très efficace lorsqu'il est utilisé en paire.

Pistolet automatique p229 S– Excellentes performances générales. Arme principale de Ghost.

Pistolet automatique 9000 S– Arme plus petite mais tout aussi efficace. Arme principale de Niobe.

Pistolet automatique .50AE– Le pistolet le plus puissant du jeu, utilisé généralement par les Agents.

Mitraillette MP5– Le must de sa catégorie. Communément utilisée par les officiers des SWAT, la MP5 peut être équipée d'une lampe ou d'une lunette infrarouge.

M-16– Le fusil d'assaut utilisé par l'armée américaine depuis plus de 30 ans.

Mitraillette M240 – Mitraillette résistante, communément utilisée par l'armée américaine et les Marines. Souvent montée sur des véhicules et des avions.

Fusil à pompe – Une puissance d'arrêt impressionnante à courte portée mais un temps de rechargement assez long. Peut être équipé d'une lampe.

Fusil de sniper avancé M95 .50– Le meilleur ami du sniper. Cause de gros dégâts, même à grande distance.

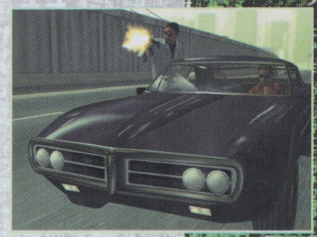
Grenade Flash-Bang – Aveugle et désoriente les victimes grâce à la double action d'une lumière intense et d'une détonation assourdissante. Utilisé par les équipes des SWAT pour les entrées en force.

Grenade offensive– Grenade à fragmentation létale, parfaite pour éliminer des ennemis qui sont à couvert.

Lance-grenades 40mm– Tire une grenade très explosive qui explose à l'impact.

CONDUIRE ET TIRER DEPUIS UNE VOITURE

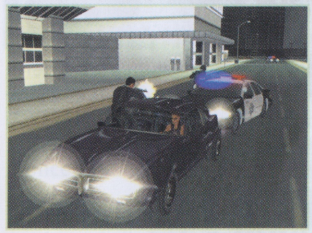
EN INCARNANT NIOBE...



Lorsque vous vous trouverez dans des niveaux où il vous faudra conduire, c'est systématiquement Niobe qui prendra le volant. Ses talents de conductrice sont indubitables, mais vous devrez aller au bout de ses limites si vous voulez survivre.

Lorsque vous incarnez Niobe, gardez à l'esprit que Ghost sera votre passager : faites en sorte qu'il puisse avoir une position correcte pour tirer. Votre rôle ne consiste pas seulement à conduire / piloter, mais aussi à offrir à Ghost les moyens d'atteindre les ennemis.

EN INCARNANT GHOST...



Si Niobe est la meilleure des pilotes, Ghost est un véritable tireur d'élite avec toutes les armes imaginables. C'est à Ghost d'assurer un feu de couverture afin que Niobe puisse vous conduire en lieu sûr.

Les ennemis peuvent arriver de tous côtés. Votre rôle consiste à la fois à dégager le chemin devant Niobe et à la protéger des ennemis.

PILOTER ET TIRER DEPUIS LE VAISSEAU

EN INCARNANT NIOBE...

Niobe est le Capitaine du *Logos* et le meilleur pilote de toute la flotte rebelle. C'est toujours elle qui sera aux commandes du *Logos*, le vaisseau le plus petit et le plus rapide de la flotte.

Il vous faudra diriger le vaisseau dans un ancien système de tunnels, où le danger rôde. Ghost assurera quant à lui les tirs de couverture. Votre travail consistera donc à piloter le *Logos* aussi vite que possible dans les tunnels étroits, et à le garder intact... Plus facile à dire qu'à faire !

EN INCARNANT GHOST...

Ghost est l'artilleur du *Logos*, et à ce titre, contrôle les mitrailleuses et les tourelles situées à l'avant et à l'arrière du vaisseau. La conduite agressive de Niobe à travers les tunnels constitue une première difficulté, mais le vrai danger, ce sont les “Sentinelles”, des machines de guerre infatigables dont le seul objectif est de vous détruire. Niobe s'occupant du pilotage, votre mission consiste donc à empêcher les Sentinelles de s'accrocher au *Logos*.

MOUVEMENTS DE CONCENTRATION

La clé du succès des missions de Niobe et de Ghost dans la Matrice dépend de la maîtrise de leurs capacités. Dans la Matrice, Niobe et Ghost sont suffisamment rapides pour pouvoir éviter les balles et défier les lois de la gravité.

Ils sont tellement rapides que, pour eux, l'écoulement normal du temps paraît être ralenti. Parvenir à maîtriser ces capacités sera pour vous l'un des plus gros défis du jeu.

Pour modifier les règles de la Matrice, les rebelles doivent apprendre à libérer leur esprit, et pour se faire, ils doivent se concentrer.

La jauge de Concentration située dans le coin inférieur droit de l'écran d'affichage indique la quantité de "concentration" disponible.

Appuyer sur la touche Concentration (touche L1) pendant une course, un saut ou un combat vous permettra de débloquer les capacités spectaculaires (et très utiles) de Niobe et de Ghost.

La Concentration vous met à l'abri du danger car vous devenez une cible plus difficile à atteindre. Vous pouvez par exemple maintenir la touche Concentration enfoncée et appuyer sur la touche ■ : votre personnage effectuera alors des sauts périlleux et des roues, ce qui lui permettra d'éviter les balles.

Plus vous maintiendrez la touche Concentration enfoncée, plus la réserve limitée de Concentration dont vous disposez diminuera. Lorsque cette jauge tombe à zéro, Niobe et Ghost reviennent à leur niveau normal de vitesse et de force.

La jauge de Concentration peut également être utilisée pour restaurer rapidement la santé de votre personnage. Lorsque votre personnage est immobile, appuyez sur la touche Concentration et maintenez-la enfoncée pour transférer votre concentration disponible dans votre barre de Santé. Faites attention : avoir de la santé est important mais la Concentration vous permet d'éviter d'être blessé.

La jauge de Concentration se remplira de nouveau petit à petit, mais il s'agit d'une ressource très précieuse qu'il vous faudra donc utiliser à bon escient.

Votre personnage peut également gagner de la Concentration en réussissant certaines épreuves difficiles : éliminer des ennemis coriaces en combat au corps à corps, tuer des "boss" ou utiliser le mode 1ère personne pour abattre un adversaire en un tir.

Remarque : les capacités de Concentration sont disponibles seulement dans la Matrice elle-même. Elles n'existent pas dans le Monde réel.

CREDITS

Written and Directed by
The Wachowski Brothers

Lead Designer
David Perry

Produced by
Joel Silver

Producer
Rosanna Sun

Executive Produced by
Grant Hill

Executive Producer
Stuart Roch

Lead Programmer
Michael "Saxs" Persson

Animation Director
Gabriel Rountree

Lead Level programmer
David Miska

Director of Photography
Bill Pope

Production Designer
Owen Paterson

Art Director
Rob Nesler

Supervising Editor
Zach Staenberg

Film Editor
Catherine Chase

Co-Editor
Ian Slater

Senior Visual Effects Supervisor
John Gaeta

Visual Effects Supervisors
John (DJ) Desjardin
Dan Glass

Music by
Don Davis
Eric Lundborg

Sound Design by
Charles Deenen
Dane Davis

Music Supervision by
Charles Deenen

Costume Designer
Kym Barrett

Casting by
Mali Finn
Shauna Wolfson

Design Team
Shawn Berryhill
Jay Nielsen
Maja Persson
Chris Porter

Programming Team
Tony Bennett
Adam Boyle
Simon Bullen
Michael Edwards
Torger Ragland
Soren Hannibal
Patrick Hughes
Juho Jerez
Brian Lee
Keir Meikle
Vincent Weeks
Rob Wyatt

Animation Team
Scott Holly
Manjit Jhita
Steve Klett
Kevin Mahorney

Artists
Ahmed Ahad
Carol Angell
Howard Birnbaum
Charlie Bloomer
Daniel Chevalier
Michael Damien
Chandana "Sean" Ghanayake
C. Christian Felts
Jonathan Guyn
Darran Hurlbut
Derek Johnson
Rob Jolliff
Jason Lewis
Richard Mahon
Drew Medina
Russell Murchie
Chris Naves
John Roxburgh
Mark Wilkis

Particle and Special Effects Supervisor
Charlie Bloomer

Particle Artists
Phil Banks
Philippe Brolles
Scott Dalton
Erwan Davisseau
Travis Doggett
Rob Jolliff
David Lauck
Shawn Monroe

Cineractive Designer & Editor
Daniel Francis Gutman

Cineractive Producer
Todd Morgan

Cineractive Animation Team
Brian Chambers
Kevin Cushing
Andrew A. Helprin
Brett Ineson
Mike Vaverka

Level programming Team
Andrew Delap
Geoff Erickson
Nick Nesting
Mahmud Mahmud
Richard Skala
Stephen Wu

Supervising Sound Team
Art Curtin
Craig Duman
Stephen Miller
Bryan Watkins

Facial Animation Team
Kim Van Hoven
Shaun Novak

Interactive Production Manager
Sarah Hicks

Interactive Coordinators
Stephanie Cramer
Trista Gormley

Interactive Assistants
Stephanie Farrell
Garrett Robinson

Interactive Accountant
Joanie Ahuna

Interactive PA
James Dornoff

Shiny Communications Writer
Frank Rogan

Shiny Information & Technology
Michael Lewis
Ryean Vergara

Shiny Office Manager
Pamela McSwain

Shiny Human Resources
Sam Park

Shiny Administrative Assistant
Rebecca Davis

Motion Capture Supervisor
Demian "Oman" Gordon

Motion Capture Executive Producer
David Forbes

Motion Capture Producer
Camille Cellucci

Motion Capture Assistant Director
Robert Mooney

Motion Capture Production Manager
Nancy Ong

MoCap Coordinator
Kate St. Pierre

MoCap Script Supervisor
Heather McCann

MoCap System Operator
John Klepper

MoCap System Technician
Bill Beemer

MoCap On-Set Tracking Artists
J.R. Salazar
Emi Tahira

MoCap "Marker Momma"
Cami Thompson

MoCap On-Set Wardrobe
Scott Lenau

Motion Capture Set PAs
Courtney Atinsky
Erica Headley
Nicki Larosa
Jonathon Mecenas
Paul Muldrow
Toddy Walters

Motion Capture Propmaster
Natalie Roth-Corti

MoCap AV Playback Operators
Bob Hand
Urban Olsson

MoCap Video Camera Operators
Joerh Rohring
Ron Mcgough
Richard Rega
Pepe Serventi

MoCap Audio Engineer
John "One Eye" Harpowich

MoCap Rigger
Neil Davidson

MoCap Tracking Supervisor
Daven Coburn

MoCap Tracking Coordinator
Scott Rempp

MoCap Data Tracker
Steve Nous
John Meehan
Matt O'Calahan
Rommel Pambid
Ronald Samsom
Christopher Vrigan

MoCap Suits and Markers
Norma Lehto

Graff Network Services Coordinator
Alexa Anastasia

Martial Arts Choreography by
Wo Ping Yuen

Additional Martial Arts Choreographer
Dion Lam

Martial Arts Coordinator
Chad Stahelski

Kung Fu Trainer/Co-Choreographer
Cheung Yan Yuen

Wire Team Coordinator
Lee Hun "Fish" Fong

Hong Kong Wire Team
Chi Wah Ling "Tony"
Hu Chen "Tiger"
Colin Chou
Huen Chu Ku "DD"
Shun Yi Yuen "Eagle"
Siu Wah Chan "Money"

Assistant To Fish Fong
Catherine Ho

Stunt Coordinator
Mike Martinez

Stunts
Mike Kruzel
Johnny Martin
Keith Suzuki
Diane Wasnak

Facial Capture/ADR Recordists
Julie Pearce
Michael Thompson

Facial Capture Producer/AD
Clark Graff

Facial Capture Supervisor
David Bauel

Facial Capture Trackers
Damon Knight
Andrew Tucker

Facial Capture Marker Swine
Ron McGough

ADR Recording Services Provided by
Soundfirm

Associate Producer
Phil Oosterhouse

Assistant to Wachowski Brothers
Vanessa Carmichael

Assistants to Joel Silver
Michelle Tuella
Melina Kevorkian

Assistant to Grant Hill
Matt Bilski

Visual Effects Producer
Terry Clotiaux

Digital Effects Producers
Diane Giorgutti
Josh Jaggers
Tricia Mulgrew

Visual Effects Coordinators
Kate McCarthy
Jacqueline Rosado

Technology Supervisor
Charles Henrich

Digital Assets Manager
Tim Bicio

Digital Assets Developer
Stephen Cronan

Digital Assets Coordinators
Billy Barnhart
Jonathan Dyer

Digital Assets Assistants
Matt Brooks
Jess Oates
Mika Taylor

Technical Support
Kenji Oates

Systems Administrators
Corey Garnett
Ted Herron
David Zbriger

Cineractive Storyboard Artist
David Hogan

Additional Cineractive Animators
John Lee
Matt Farrell

Music Licensing by
Julie Sessing

Additional Cineractive Animation Provided by
Mainframe

Producer
Jennifer Turner-McCarron

Director
Greg Richardson

Filmbox Animators
Rob Hansen
Andy Hutchinson
Rob MacKenzie
Peter Saumur

CGI Animators
Jiri Licenik
Ricardo Rodriguez
Adam Sera
Dustin Trenton

Software Developer
Dean Broadland

3D Scanning Provided by
Gentle Giant Studios

3D Scanning Crew
Karl Meyer
Steve Chapman
Gus Navarette
Luis Labrador
Joel Kittle
Brandon Parcinski
Brian Wilcox

Background ADR Casting and Voice Over
Blindlight

Casting Director
Dawn Hershey, C.S.A.

Casting Coordinator
Brigitte Burdine

Recording Engineer
J. David Atherton

WARNER BROS. INTERACTIVE ENTERTAINMENT

Vice President
Philippe Crum

Director
Scott Johnson

Director of Production
Brett Skogen

Producer
Gary Shemwald

Marketing Coordinator
Jim Molinaro

Executive Assistant
Jason Ades

CAST

(In Alphabetical Order)

The Oracle
Mary Alice

Kali
Christine Anu

Soren
Stephen Bastoni

Vector
Don Batte

Councillor Tuchman
Francine Bell

Persephone
Monica Bellucci

Elevator Security Guard
Gunther Berghofer

Agent Johnson
Daniel Bernhardt

Bane
Ian Bliss
Zion Controller
Michael Budd
Ice
Kelly Butler
Zion Operator
Josephine Byrnes
Operations Officer Mattis
Zeke Castelli
Seraph
Collin Chou
Corrupt
Paul Cotter
Maggie
Essie Davis
Wurm
Terrel Dixon
Morpheus
Laurence Fishburne
Shift Security Guard
Daryl Heath
Sparks
Lachy Hulme
Ballard
Roy Jones Jr.
Abel
Malcolm Kennard
Agent Jackson
David Kilde
Keymaker
Randall Duk Kim
Mauser
Chris Kirby
Colt
Peter Lamb
Commander Lock
Harry Lennix
Computer Room Technician
Tony Lynch
AK
Robert Mammone
First Operator at Command
Joe Manning
Agent Thompson
Matt McColm
Security Bunker Guard #2
Scott Mclean
Computer Room Guard
Steve Morris
Trinity
Carrie-Anne Moss
Zion Gate Operator
Rene Naufahu
Councillor Dillard
Robyn Nevin
Cain
David Ng
Jax
Socratis Otto
Link
Harold Perrineau
Niobe
Jada Pinkett-Smith
Twin #2
Adrian Rayment
Twin #1
Neil Rayment
Neo
Keanu Reeves
Second Operator At Command
Kittrick Redmond
Lock's Lt./ Command Centre Lt.
Rupert Reid
Roland
David Roberts

Ajax
Shane C. Rodrigo
Systems Analyst
Thomas Scott
Binary
Tahei Simpson
Trainman
Bruce Spence
Tyrant
Frankie Stevens
Malachi
Steve Vells
Security Bunker Monitor Guard
John Walton
Agent Smith
Hugo Weaving
Councillor West
Cornel West
Axel
Leigh Whannel
Merovingian
Lambert Wilson
Ghost
Anthony Wong
Councillor Hamann
Anthony Zerbe
Voice Talent
Angela Ao
Michael Bell
David Bowe
Mika Futterman
Maura Gale
Richard Green
Mack Greenlaw
Phillip M. Hayes
Howard Hoffman
Karen Huie
Jim Lau
Scott MacDonald
Melinda McGraw
Nick Omana
Elizabeth Pan
Neil Ross
Chris Smith
Andre Sogliuzzio
Keith Szarabajka
James Arnold Taylor
David Allen Thomas Jr.
Wally Wingert

INFOGRAMES EUROPE
Product Development
Head of I-CQ
Jean Marcel Nicolai
Re-publishing
Rebecka Pernered
Raphaelle Jonnery
Software Functionality Testing
Olivier Robin
Carine Mawart
Vincent Laloy
Johann Boeve
Sébastien Aprikian
Stéphane Charrier
Testers
Cyril Granet
Agnès Burdin
Cédric Dudin
Nicolas Chieppa
Nathalie Bergese
Sabrina Brahimi
Maxime Charbonnier
Adrien Cistac
Nicolas Damere
Stéphane Dremszian
Morgan Forlin
Julie Giacobetti
Mathieu Giovanardi
Pascal Guillen
Mathias Krumins
Thibault Labey
Emmanuel Moreaux
Yvan Perez
Rodric Rambosson
Stéphane Recoupe
Engineering Service Manager
Philippe Louvet
Pre-Mastering Coordinator
Stéphane Entéric
Compatibility Lab Coordinator
Emeric Pohn
Gameplay Evaluation Service
Dominique Morel
Emmanuel Cholley
Jean Yves Lapasset
Localisation Support Group
Sylviane Pivot Chossat
David Chomard
Maud Favier
Karine Vallet
Fabien Roset
Monika Stemhauer
Beate Reiter-Vughano
Heather Riddoch
Weronica Larsson
Localisation Testing
BABEL MEDIA LTD
Fabio Gurini
George Fort
Mona Quintanilla
Vaghé Ludnard
Martin Wawrzyczek
Olaf Grewer
Nacho Garcia
Javier Agenjo
Translation
KBP
SYNTHESIS
Certification and Planning Support Group
Caroline Fauchille
Sophie Wibaux
Jérome Di Tullio
Euro Distribution Services
Jacob Tombs
Pauline Nam

International Marketing
European Marketing Director
Pascale Vermeerbergen
Executive P.A's
Nicky Day
European Brand Team
Mike Webster
Oliver Green
Daniel Matray
Marion Gallavardin
International Communciations Director
Matt Broughton
Head Of Communication Europe
Sona O'Keeffe
European Promotions Director
Cindy Church
Marketing and Communication – Lyon
Cecile Gillet
Jenny Clark
Marie Emilie Requen
Catherine Esteoule Bado
Eric Baesa
Neil Baltzer
Nadia Manseur
Copywriter
Vincent Hattenberger

Territory Marketing
UK
Amanda Farr
Emma Rush
Simon Callaghan
Lee Norton

France
Daphné Rapaccioli
Alexandre Caldaar
Stéphane Cormier
Cécile Fouques-Duparc
Anthony Grabit
Germany
Frank Holz
Nicole Gärtner
Michael Wetzel
Markus Malti
Nordic
Martin Sirc
Frans Mittermayer
Niklas Arnell
Mikke Lindner
Italy
Giorgia Jannelli
Andrea Colombo
Federica Bianco
Antonio Loghisci
Andrea Loudice
Iberica
Beatriz Ramiro
Laura Aznar
Ada Guerra
Benelux
Tim Verschure
Simone Goudsmit
Australia / New Zealand
Ron Curry
Raelene Knowles
Louise Malouf
Jeff Wong
Chris Cade

Switzerland
Tino Pivetta
Simon Stratton
Greece
Chris Christopopoulos
Israel
Noam Weisberg

We Wish To Thank The Following For Their Assistance:
Scott Barrett, Heidi Behrendt, Yves Blehaut, Sara Borthwick, Jean-Claude Boursiquot, Eric Bram, Dave T. Brown, Jeanne Burgman, Gerald "Monkey" Burns, Nancy Bushkin, Dan Butler, Martin Brownlow, Steve Cavazos, Paul Collin, Erin Corbett, Roger Curtis, Paula Davenport, Aron Drager, Dave Gatchel, Julie Goodwin, Steve Fagelson, Matt Frary, Christine Fromm, Dan Furie, James Games, Lorraine Garcia, Ken George, Harry Glantz, Carolyn Hadfield, Maureen Hagan, Todd Hartung, Brant Hawes, Marielle Henault, Donna Henry, Kevin Henson, Cecelia Hernandez, John Hurlbut, Micah Jackson, Donna Josephson, Matthew Haustmen, Judy Kim, John Koronaios, Patricia Lelli, Kathryn Lynch, Klaus Lyngeled, Charles Mallory, Fred Markus, Greg Marquez, Heather McCarthy, Sarah Mcilroy, Shaun Monroe, Erik Olsen, Lisa Pascale, Anna Payne, Tony Peterson, Wendy Phillips, Steve Richards, Luis Rivas, Lisa Rothblum, Harry Rubin, Jon Sell, Julie Sessing, Kathy Shelter, Gary Simon, Remi Sklar, Irika Slavin, Mimi Slavin, Doreen Small, Brandon Smith, Larry Sparks, Wim Stocks, Patricia Swanson, Steve Tsubota, Brian Turner, Tonya Ulrich, Clarissa Wenrick, Michelle Wigmore, Jill Young, Keith Zajac, Barry Ziehl, Peter Chris and Kate - Peref, Frank and Nathalie - Ace, Lau and Jackie - Mercier Bray, All the Infogrames European offices, All the Infogrames U.K. staff, Schiphol - Amsterdam Airport, Yvette Bezuidenhout, Michelle Manning, Stephen "Scot" Docherty, Barry "Henry" Carnell, Zita Adams

MUSIC CREDITS

"Badimo"
Performed by Juno Reactor
(P) 2000 MELT 2000/Sound Reproductions Limited, Jersey, C.I., G.B.
Courtesy of MELT 2000/Sound Reproductions Limited, Jersey, C.I., G.B.
Written by Mabi Thobejane, Ben Watkins & Nick Burton © 2000 MELT 2000 Publishing & Songs of Windswept Pacific (BMI) o/b/o Mute Song Ltd.
www.reactorleak.com

"Mona Lisa Overdrive"
Performed by Juno Reactor
(P) 2003 Warner Bros.
Courtesy of Warner Bros.
Written by Ben Watkins
© 2003 Warner-Barham Music, LLC & Songs of Windswept Pacific (BMI) o/b/o Mute Song Ltd.
www.reactorleak.com

"Teahouse"
Performed by Juno Reactor featuring Gocoo
(P) 2003 Warner Bros. /Juno Reactor
Courtesy of Warner Bros. & Juno Reactor
Written by Ben Watkins & Gocoo
(c) 2003 Songs of Windswept Pacific (BMI) o/b/o Mute Song Ltd. & Publishing Designee of Gocoo
www.reactorleak.com www.gocoo.tv

"Dante"
Performed by Juno Reactor
(P) 2003 Warner Bros.
Courtesy of Warner Bros.
Written by Ben Watkins
© 2003 Warner-Barham Music, LLC & Songs of Windswept Pacific (BMI) o/b/o Mute Song Ltd.
www.reactorleak.com

"Mainframe Wrekka"
Performed by Elite Force
(P) 1997 Fused & Bruised Recordings Ltd.
Courtesy of Fused & Bruised Recordings Ltd.
Written by Simon Shackleton
© 1997 Junkbond Ltd. administered by Universal Music Corp. (ASCAP)
www.fab.uk.com/eliteforce

"Take The Pill"
Performed and written by Chris Vrenna
(P) 2003 Waxploitation
Courtesy of iMUSIC/Waxploitation
© 2003 Almo Music Corp. & Pink Lava (ASCAP)
www.tweaker.net www.waxploitation.com

"Go"
Performed by Andy Hunter
(P) 2002 Sparrow Records
Courtesy of Nettwerk America LLC Inc.
Written by Andy Hunter & Tedd Tjornhom
(c) 2002 Birdwing Music/Engage/Meaux Hits/Tedaisa Music (ASCAP) All rights administered by EMI Christian Music Publishing
http://www.nettwerkamerica.com/index.php

"Going Under"
Performed by Evanescence
(P) 2003 Wind-up Records
Courtesy of Wind-up Records
Written by Ben Moody, Amy Lee & David Hodges
© 2003 Zombies Ate My Publishing, Forthefallen Publishing & Dwight Frye Music, Inc. (BMI)
All rights administered by Dwight Frye Music, Inc. (BMI)
www.evanescence.com

"Bullet Time"
Performed and written by Herrera Productions Inc.
(P) & © 2003 Herrera Productions Inc.
Courtesy of Herrera Productions Inc.
www.herreraproductions.com

"Symbiont"
Performed by Celldweller
(P) 2003 Esion Media
Courtesy of Esion Media/Position Music
By arrangement with Position Soundtrack Services
Written by Klayton
© 2002 Celldweller Music (ASCAP)
www.celldweller.com

"Switchback"
Performed by Celldweller
(P) 2003 Esion Media
Courtesy of Esion Media/Position Music
By arrangement with Position Soundtrack Services
Written by Klayton
© 2002 Celldweller Music (ASCAP)
www.celldweller.com

"Atom Bomb"
Performed by Fluke
(P) 1996 Circa Records Ltd.
Courtesy of Virgin/Astralwerks Records
Under License from EMI Film & TV Music
Written by Michael James Bryant, Michael James Tournier & Jonathan Howard Fugler
© 1997 BMG Songs, Inc. (ASCAP) o/b/o Music of V2 America

"Clubbed To Death (Hybrid Mix)"
Performed by Rob D
(P) 1995 Mowax Recordings/A&M Records Ltd. London
Courtesy of Mercury Records Limited under license from Universal Music
Enterprises
Written by Robert Dougan
© 1998 BMG Songs, Inc. (ASCAP) o/b/o BMG Music Publishing LTD.

"Clubbed To Death (Kurayamino Mix)"
Performed by Rob D
(P) 1995 Mowax Recordings/A&M Records Ltd. London
Courtesy of Mercury Records Limited under license from Universal Music
Enterprises
Written by Robert Dougan
© 1998 BMG Songs, Inc. (ASCAP) o/b/o BMG Music Publishing LTD.

"15 Minutes Of Fame"
Performed by Clawfinger
(P) 2003 GUN Records GmbH
Courtesy of GUN Records GmbH under arrangement with Zync Music Inc.
Written by Erlend Ottem, Joakim Skog, Zak Tell & Bard Torstensen
© 2003 Universal Music Publishing AB/Universal Music Publishing Group (ASCAP)
www.clawfinger.com

"The Hummingbird"
(P) & © 2001 Megatrax Production Music, Inc.
Courtesy of Megatrax Production Music, Inc.
Composed by Karl Fredrik Lundeberg
Published by JRM Music (ASCAP)
www.megatrax.com

"Dodge This"
Performed and written by Ged Grimes
(P) 2003 Ged Grimes
© 2003 Jack's Hoose Music (PRS)
www.jackshoosemusic.com

Enter The Matrix made with Karma Game Dynamics

Enter The Matrix video game © 2003 Warner Bros. and Infogrames, Inc. All rights reserved. Published and distributed by Infogrames Europe S.A. Infogrames and the Infogrames logo are registered trademarks of Infogrames Europe S.A. All other trademarks are the property of their respective owners.

™ & © Warner Bros.
WBIE LOGO, WB SHIELD: ™ & © Warner Bros.
(s03)

Filmed on location in Sydney, Australia and Alameda, California
Digital Film Services by Warner Bros. Video Operations
The story, all names, characters and incidents portrayed in this production are fictitious. No identification with actual persons or events is intended or should be inferred.
No animals were harmed during the making of this production.
Ownership of this production is protected by copyright and other applicable lows, and any unauthorized duplication, distribution or exhibition of this production could result In criminal prosecution as well as civil liability.

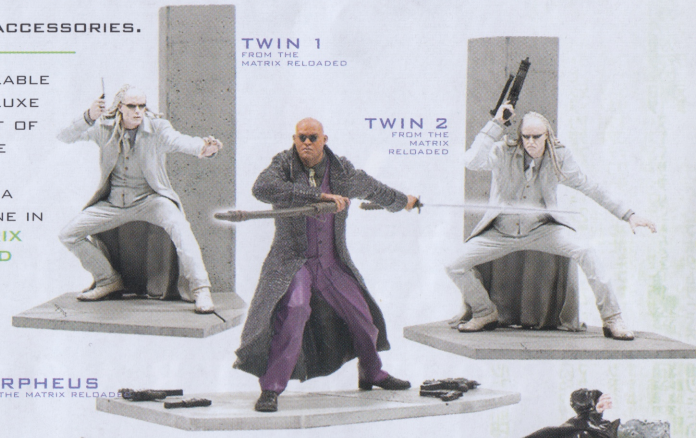
THE MATRIX RELOADED

McFARLANE TOYS
IT'S AN ATTITUDE

In stores now

EACH MATRIX ACTION FIGURE IS SCULPTED IN STUNNINGLY ACCURATE DETAIL DIRECT FROM THE FILMS AND INCLUDES SEVERAL ACCESSORIES.

ALSO AVAILABLE IS THE DELUXE BOXED SET OF NEO IN THE CHATEAU, BASED ON A FIGHT SCENE IN THE MATRIX RELOADED



*LOOK FOR **MORE MATRIX** ACTION FIGURES*

COMING FROM McFARLANE TOYS LATER IN 2003.

To see all our 2003 products, go to
SPAWN.COM

TM & © Warner Bros.
(s03)

© 2003 TMP International, Inc. All Rights Reserved. Todd McFarlane Productions, Inc. owns and copyrights and trademarks Spawn and all related characters. McFarlane Toys, and other marks and logos displayed are trademarks of TMP International, Inc. Product specifications subject to change.

THE MATRIX RELOADED™

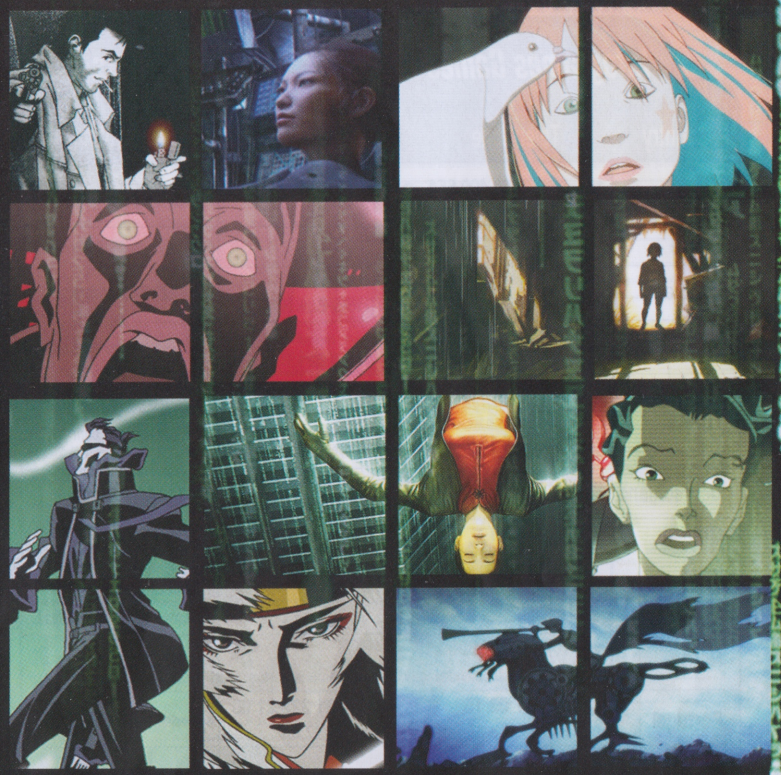
SOUNDTRACK

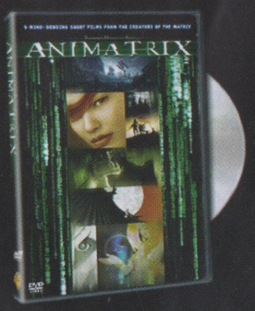
ON MAVERICK RECORDS

WWW.DOWNLOADTHEMATRIX.COM

TM & ©2003 WARNER BROS.

PAR LES CRÉATEURS DE LA TRILOGIE *MATRIX*





9 courts-métrages
7 réalisateurs de japanimation
mondialement connus
1 expérience incroyable

Disponible en DVD et VHS le 3 juin

Prolongez l'expérience avec
le CD de la bande originale

www.theanimatrix.com www.thematrix.com

Infogrames Games Customer Service Numbers

Country	Telephone	Fax	Email/Websites
• Österreich	Technische: 0900-400 654 Spielerische: 0900-400 655 (€1,35 Minute) Mo. - Sa. 14.00 - 19.00 Uhr		www.de.infogrames.com
• Belgie	-	-	www.playstationcommunity.be
• Danmark	+44 (0)161 8278060/1 09:30 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)	-	helpline@uk.infogrames.com
• Suomi	+44 (0)161 827 8060/1 09:30 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)	-	helpline@uk.infogrames.com
• France	Soluces: 0892 68 30 20 (0,34€/mn) (24h/24) 3615 Infogrames (0,34€/mn) Technique: 0825 15 80 80 (0,15€/mn Du lundi au samedi de 10h-20h non stop)	Euro Interactive / Infogrames France Service Consommateur 84 rue du 1er mars 1943 69625 Villeurbanne Cedex	support@fr.infogrames.com www.fr.infogrames.com
• Deutschland	Technische: 0190 771 882 Spielerische: 0190 771 883 (€1,24 pro Minute) Mo. - Sa. 14.00 - 19.00 Uhr		www.de.infogrames.com
• Greece	301 601 88 01	-	info@gr.infogrames.com
• Italia	-	-	info@it.infogrames.com www.infogrames.it
• Nederland	-	-	www.playstationcommunity.nl
• Norge	+44 (0)161 827 8060/1 09:30 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)	-	helpline@uk.infogrames.com
• Portugal	+34 91 747 03 15 +34 91 329 21 00 de 2ª a 6ª, entre as 9:00 e as 17:00		apoiocliente@pt.infogrames.com
• Israel	+ 972-9-9712611 16:00 to 20:00 Sunday - Thursday	-	infogrames@telerom.co.il
• España	+34 91 747 03 15 +34 91 329 21 00 lunes a viernes de 9:00h -14:00h / 15:00h-18:00h		stecnico@es.infogrames.com
• Sverige	08-6053611 17:00 till 20:00 helgfri måndag till fredag	-	rolf.segaklubben@bredband.net
• Schweiz	Technische: 0900 105 172 Spielerische: 0900 105 173 (2,50 CHF/Min) Mo. - Sa. 14.00 - 19.00 Uhr		www.gamecity-online.ch
• UK	Hints & Cheats: 09065 55 88 88* *24 hours a day / £1 /min / inside UK only "You need the bill payer's permission before calling."	Technical Support: 0161 827 8060/1 09:30 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)	helpline@uk.infogrames.com www.uk.infogrames.com

Wrong number?
As some changes might have been done after this manual went to print, you can still access to all updated technical support numbers at:
http://infogrames.com/corp_techsupport.php

Come and join the community!
To register and get the most out of your new game, send e-cards to your friends, download wallpapers or get access to lots of other free stuff, visit us at:
www.infogrames.com

Use of Infogrames web sites is subject to terms and conditions, which you can access at: www.infogrames.com/corp_privacypolicy.php

Customer Services Numbers

• **Australia** — 1300 365 911
Calls charged at local rate. Please call these Customer Service Numbers only for hardware support of PlayStation products.

• **Österreich** — 0820 500 535
0.145 Euro/Minute. Rufen Sie diese Kundendienstnummern bitte nur an, wenn Sie Hardware-Support für PlayStation-Produkte benötigen.

• **Belgique/België/Belgien** — 011 516 406
Prix d'un appel local. Veuillez composer les numéros du service après-vente pour recevoir une assistance technique destinée uniquement aux produits PlayStation.

• **Danmark** — 33 26 68 00
Man-Torsdag 9-16.30 Fre 10-15. Ring venligst kun til disse kundeservicenumre vedrørende hardwaresupport til PlayStation-produkter.

• **Suomi** — 0600–411911
17.00-21.00 ma-to, 0.79 Euro/min. Tätä asiakaspalvelunumeroa voi käyttää vain PlayStation-tuotteiden laitteistotukeen liittyvissä kysymyksissä.

• **France** — 0820 31 32 33
Prix d'un appel local - ouvert du lundi au samedi. Veuillez composer les numéros du service après-vente pour recevoir une assistance technique destinée uniquement aux produits PlayStation.

• **Deutschland** — 01805 766 977
0,12 Euro/minute. Rufen Sie diese Kundendienstnummern bitte nur an, wenn Sie Hardware-Support für PlayStation-Produkte benötigen.

• **Ελλάδα** — (00 301) 677 7701
Εθνική Χρέωση. Παρακαλείστε να τηλεφωνείτε σε αυτούς τους αριθμούς του Τμήματος Εξυπηρέτησης Πελατών μόνο για θέματα υποστήριξης υλισμικού των προϊόντων PlayStation.

• **Ireland** — 0818 365065
All calls charged at National Rate. Please call these Customer Service Numbers only for hardware support of PlayStation products.

• **Israel** — 09 971170
Please call these Customer Service Numbers only for hardware support of PlayStation products.

• **Italia** — 848 82 83 84
Tariffa Nazionale. Chiamare questi numeri del Servizio Clienti solamente se si necessita di assistenza relativa all'hardware dei prodotti PlayStation.

• **Malta** — 21 344700
National Rate. Please call these Customer Service Numbers only for hardware support of PlayStation products.

• **Nederland** — 0495 574 817
Interlokale kosten. Bel deze klantenservicenummers alleen bij hardwareproblemen met PlayStation-producten.

• **New Zealand** — 09 415 2447
National Rate. Please call these Customer Service Numbers only for hardware support of PlayStation products.

• **Norge** — 820 75 050
Mon-Fre 8.30-16.30. Vennligst ring disse kundeservicenumrene bare for maskinvarestøtte i forbindelse med PlayStation-produkter.

• **Portugal** — 707 23 23 10
Contacte-nos através destes números de Assistência ao Cliente para obter asitÊncia técnica (hardware) apenas para produtos da PlayStation.

• **España** — 902 102 102
Tarifa nacional. Al llamar a estos números del Servicio de atención al cliente sólo obtendrá asistencia para los productos PlayStation.

• **Sverige** — 08 587 822 40
Mån-Tors 8-17 Fre 8-15.30. Ring endast dessa kundservicenummer för maskinvarusupport av PlayStation-produkter.

• **Suisse/Schweiz/Svizzera** — 0848 84 00 85
Tarif appel national / Nationaler Tarif / Tariffa Nazionale. Veuillez composer les numéros du service après-vente pour recevoir une assistance technique destinée uniquement aux produits PlayStation.

• **UK** — 08705 99 88 77
National rate. Calls may be recorded for training purposes. Calls charged at local rate. Please call these Customer Service Numbers only for hardware support of PlayStation products.

www.enterthematrixgame.com
www.thematrix.com

Infogrames France
1 Place Verrazzano, Vaise, 69252 Lyon Cedex 9, France

SLES-51203

"PS", "PlayStation", "△○×□" and "DUALSHOCK" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.

3546430105702